

Игры и задания для детей старшего дошкольного возраста

"Знакомство с правилами безопасного поведения в сети Интернет"

1. Ситуативные задачи. Предложите ребенку ответить, как бы поступил он, если бы оказался в определенной ситуации. Вместе с ребенком проанализируйте полученные ответы. Если ребенок испытывает затруднение, окажите ему помощь, рассказав, как поступили бы вы.

Ситуация 1. Ты просматриваешь фотографии животных на компьютере в сети Интернет. В это время появляется баннер с рекламой, на которой просят перейти по ссылке и ответить на несколько вопросов. Какими будут твои действия? Почему ты поступил именно так?

Ситуация 2. На твой телефон поступил звонок от неизвестного тебе номера. Незнакомый голос представился папой одного из твоих друзей и попросил назвать тебя свое имя, фамилию, отчество, дату рождения и адрес. Как поступишь ты? Почему?

Ситуация 3. Раздался звонок на домашний телефон, ты взял трубку и услышал женский голос. «Здравствуй, родители дома? Ты сейчас один? В котором часу родители должны вернуться домой?» - услышал ты. Что ты ответишь? Почему?

Ситуация 4. Во время игры в режиме онлайн, тебя постоянно оскорбляет твой соперник. Как ты отреагируешь? Как можно избежать негативного общения в онлайн-играх.

Ситуация 5. Старший брат (сестра) разрешил тебе поиграть в его планшет. Игра, о которой ты давно мечтал – платная. Для скачивания тебе необходим пароль. Брат назвал пароль, но покупать игру не разрешил. Как ты поступишь?

2. Игры.

Игра «Светофор».

Цель: развивать представления детей о правилах безопасного поведения в сети Интернет.

Расскажите участникам о правилах игры. Например, объясните, что в Интернете существуют определенные правила «движения» по сайтам, страницам. Соблюдение этих правил позволит избежать некоторых проблем. У каждого игрока будут карточки трех цветов. Красный цвет – отрицательный ответ, зеленый – положительный, желтый – совет взрослого. Участникам предлагаются утверждения или вопросы, ответы на которые они показывают с помощью карточки определенного цвета. Победитель становится

инспектором. Такую игру можно использовать в семейном кругу, на детском празднике.

Использование занимательных игр и упражнений позволит определить уровень знаний детей о возможных угрозах и опасностях, которые поджидают их в сети Интернет.

Варианты утверждений и вопросов для игры «Светофор»:

1. Можно ли скачивать игры без разрешения взрослых с неизвестных сайтов? (Нет).
2. Все ли сайты безопасны? (Нет).
3. Можно ли пользоваться Интернетом без опасения? (Нет).
4. Можно ли переходить по ссылкам, которые высвечиваются в рекламе? (Нет).

Игра «Интернет-безопасность».

Цель: систематизировать знания детей о безопасном поведении в сети.

Предложите ребенку закончить фразу, выбирая из предложенных: «Я всегда буду...», «Я никогда не буду...». Варианты: открывать подозрительные сообщения; общаться с незнакомыми людьми; играть в платные игры; покупать программы; вести себя вежливо в социальных сетях; выполнять просьбы незнакомых людей.

Игра «Собери картинку».

Цель: развивать память, воображение.

Предложите ребенку разрезанные картинки с изображением монитора, системного блока, ноутбука, наушников.

Игра «Фотозагадки».

Цель: систематизировать знания детей о медиа-профессиях.

Предложите детям фотографии (изображения) людей, выполняющих свою работу за компьютером, на телевидении, радио. Варианты: программист, телеведущий, репортер, рекламист, фотограф, оператор, режиссер, сценарист, художник-гример.

Игра «Найди пару».

Цель: развивать у детей общие представления о современных технологиях.

Предложите детям карточки с изображениями предметов и попросите подобрать пару. Варианты: наушники-микрофон; монитор – клавиатура; ноутбук – флеш-карта.

Игра «Что нам нужно для работы?».

Цель: развивать представления детей о технике, инструментах, профессиях.

Поделите детей на 2 команды или по парам. Предложите одной команде карточки с изображением профессий, связанных со средствами массовой информации, телевидением, компьютерно-вычислительной техникой. Второй команде достанутся карточки с изображением различного инвентаря, необходимого для работы. Дети первой команды называют профессию, участники второй - подбирают инструмент и его предназначение. Например, микрофон необходим телеведущему для того, чтобы его речь была громче.